POLSKI ZWIĄZEK PIŁKI NOŻNEJ

PRZEPISY GRY W PIŁKĘ NOŻNĄ

WARSZAWA 1950

POLSKI ZWIĄZEK PIŁKI NOŻNEJ

PRZEPISY GRY W PIŁKĘ NOŻNĄ

WARSZAWA
1950

PRZEPISY GRY W PIŁKĘ NOZNĄ

Niniejsze przepisy gry w piłkę nożną obowiązują wszystkie Towarzystwa, należące do Polskiego Związku Piłki Nożnej.

§ 1. BOISKO.

Boisko do gry w piłkę nożną powinno posiadać następujące rozmiary:

długość	**od 90 m do 120 m**
szerokość	**od 45 m do 90 m**

Boisko oznacza się liniami, z których krótsze nazywają się „liniami bramkowymi", a dłuższe „liniami bocznymi".

Linie boczne muszą być prostopadłe do linij bramkowych.

Na każdym rogu boiska umieszcza się chorągiewki rożne.

Z rogu boiska zakreśla się łuk o promieniu 1 m, łączący wewnątrz boiska linie bramkową i boczną. Powstałe w ten sposób w rogu boiska pole nazywa się „polem rożnym".

W poprzek boiska oznacza się „linię środkową", dzielącą je na dwie równe części.

Środek boiska oznacza się punktem, z którego zakreśla się koło o promieniu 9,15 m.

W przedłużeniu linii środkowej, po obu stronach boiska, w odległości 1 m od linij bocznych, ustawia się chorągiewki środkowe.

W równej odległości od chorągiewek rożnych ustawia się na liniach bramkowych, prostopadle do nich, bramki.

Bramka składa się z dwu słupków o grubości i szero-

PRZEPISY GRY W PIŁKĘ NOŻNĄ

Interpretacje i komentarze przepisów gry w piłkę nożną PZPN. uzupełniają statut, regulaminy i postanowienia PZPN.

§ 1. BOISKO.

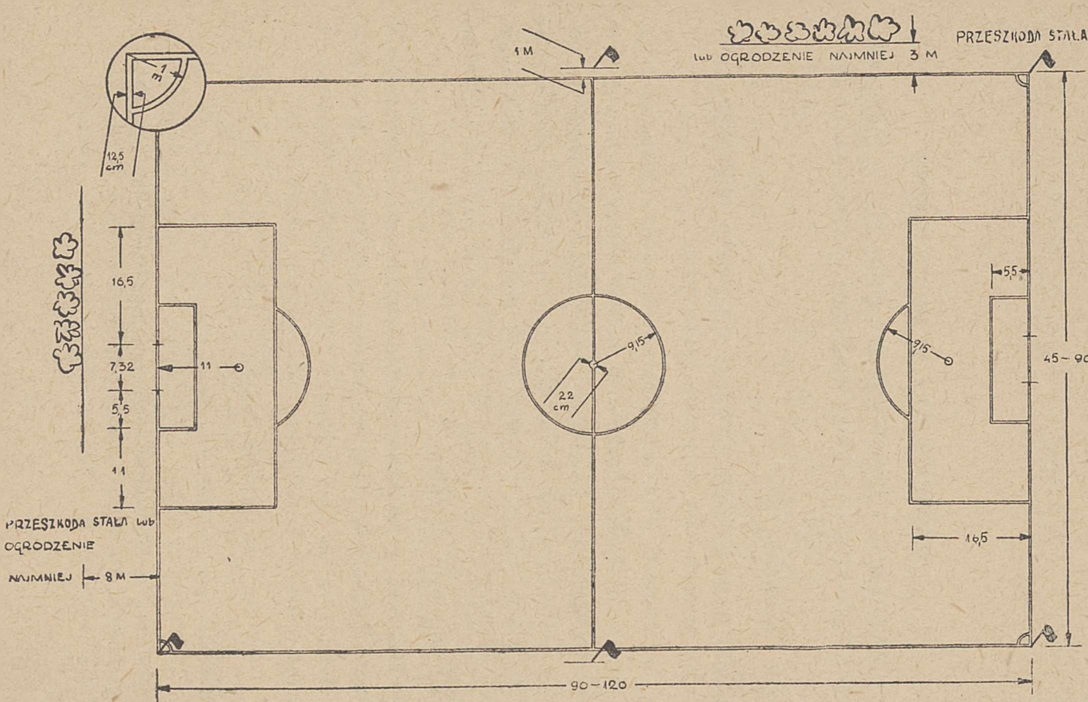
Teren, na którym wyznacza się boisko piłkarskie, powinien przedstawiać trawiastą płaszczyznę.

Wzniesienie wzgl. nachylenie terenu może sięgać do 3 °/oo. Przy wyznaczaniu rozmiarów boiska należy zachować proporcję pomiędzy długością i szerokością, stosownie do podanych wymiarów. Wszystkie linie na boisku muszą mieć 12,5 cm szerokości i powinny być wyznaczone w lecie wapnem, gipsem lub kredą, w zimie na śniegu cegłą mieloną lub drobnym popiołem.

Wszelkie przeszkody stałe, zagrażające bezpieczeństwu zawodników, nie mogą znajdować się bliżej, aniżeli w odległości 3 m od linii bocznych i 8 m od linii bramkowych boiska.

„Punkty" na środku boiska i karne mają mieć 22 cm średnicy.

Chorągiewki rożne i środkowe nie mogą być ostro zakończone, a wysokość ich powinna wynosić od 1,50 do 1,70 m.


PRZESZKODA STAŁA
lub OGRODZENIE NAJMNIEJ 3 M
1 M
1 m
12,5 cm
16,5
7,32
5,5
11
9,15
22 cm
9,15
5,5
45 – 90
16,5
PRZESZKODA STAŁA lub
OGRODZENIE
NAJMNIEJ 8 M
90 – 120

Chorągiewki na boisku powinny być umocowane przez wbicie ich w ziemię tak, aby poddawały się pod naporem ciała zawodników. W wypadku złamania chorągiewki rożnej podczas zawodów, można ją zastąpić chorągiewką środkową.

Szerokość bramki mierzona pomiędzy słupkami, na ziemi i pod poprzeczką musi wynosić 7,32 m.

Wysokość bramki mierzona przy słupkach bramkowych od ziemi do wewnętrznej strony poprzeczki musi wynosić 2,44 m.

W środku bramki pomiędzy słupkami wysokość poprzeczki od ziemi do jej wewnętrznej strony może wahać się w granicach od 2,42 do 2,44 m.

Słupki bramkowe muszą być pomalowane na biało i silnie umocowane w ziemi bez podpórek tak, aby nie poddawały się naciskowi zawodników. Kanty słupków bramkowych muszą być stępione. Szerokość linij bocznych i bramkowych oraz szerokość linij oznaczających pola różne wchodzą w rozmiary danych pól.

Pola: karne, bramkowe i koło środkowe są liniami ograniczone, tzn. że szerokość linij ograniczających dane pola, nie wlicza się do ich powierzchni.

W pobliżu boiska musi znajdować się apteczka zaopatrzona w odpowiednie środki opatrunkowe, umożliwiające udzielenia pierwszej pomocy kontuzjowanemu graczowi.

Dla sędziów i drużyn muszą znajdować się obok boiska odpowiednie oddzielne szatnie, zaopatrzone w wodę do mycia.

kości 12,5 cm, odległych od siebie o 7,32 m stronami wewnętrznymi, oraz z poziomej poprzeczki, łączącej oba słupki, o grubości i szerokości 12,5 cm, umieszczonej na wysokości 2,44 m od ziemi do dolnej strony poprzeczki.

Na tylnej stronie bramki, z zewnętrznej strony boiska, rozpina się na bramce siatkę sznurkową w ten sposób, aby nie krępowała swobody ruchów bramkarzowi, a uniemożliwiała przejście piłki na zewnątrz.

W odległości 5,5 m w bok od wewnętrznej strony słupków bramkowych wyznacza się od linij bramkowych, prostopadle w głąb boiska, linie o długości 5,5 m. Końce ich połączone liniami równoległymi do linij bramkowych, ograniczają „pola bramkowe".

W odległości 16,5 m w bok od wewnętrznej strony słupków bramkowych wyznacza się od linij bramkowych prostopadle do nich w głąb boiska, linie długości 16,5 m. Końce ich połączone liniami równoległymi do linij bramkowych, ograniczają „pola karne".

Dokładnie ze środka linii bramkowej w odległości 11 m w głąb boiska oznacza się „punkt karny".

Z punktu karnego zakreśla się na zewnątrz pola karnego łuk o promieniu 9,15 m. tzw. „łuk karny".

§ 2. PIŁKA.

Piłka składa się z powłoki skórzanej i gumowego pęcherza, wypełnionego powietrzem.

Piłka musi być okrągła, dobrze napompowana tak, aby miała normalną siłę odbijania się i nie może mieć wystającego sznurowania, zagrażającego bezpieczeństwu graczy.

Obwód piłki wynosi od 68 cm do 71 cm.

Waga piłki przed rozpoczęciem zawodów waha się w granicach od 396 gr. do 453 gr.

Boisko powinno być odgrodzone od widzów.

Przed rozpoczęciem sezonu piłkarskiego boisko musi być zweryfikowane przez odnośne władze piłkarskie.

§ 2. PIŁKA.

Gospodarz zawodów jest obowiązany do dostarczenia takiej ilości przepisowych piłek, jaka na dane zawody okaże się potrzebna. Piłka musi być dostarczona w ciągu 10 minut od czasu uznania przez sędziego głównego, że dotychczasowa piłka nie nadaje się do dalszej gry.

W razie nie dostarczenia przez gospodarza zawodów następnej piłki w ciągu 10 minut od chwili żądania, sędzia odgwizduje zawody.

§ 3. ILOŚĆ GRACZY.

W zawodach może brać udział w jednej drużynie najmniej ośmiu a najwyżej jedenastu graczy, z których jeden jest kapitanem drużyny. Oprócz wymienionych, drużyna może posiadać bramkarza rezerwowego. Gracze powinni mieć na koszulkach na plecach kolejne numery od 1 do 12. Numery powinny posiadać wysokość 25 cm i być z daleka widoczne.

Gracz, rozpoczynający grę w bramce i zapisany w składzie drużyny jako bramkarz, nazywa się bramkarzem właściwym.

Bramkarz rezerwowy może zastąpić tylko bramkarza właściwego i nie wolno mu grać na innej pozycji.

Drużyna mająca rozegrać zawody powinna stawić się na boisku w czasie wyznaczonym do rozpoczęcia zawodów w ilości najmniej 8 graczy.

Sędzia prowadzący zawody powinien na boisku w czasie wyznaczonym do rozpoczęcia zawodów dać gwizdkiem sygnał, wzywający kapitanów drużyn do losowania.

Losowanie musi się odbyć na boisku. W losowaniu biorą udział kapitanowie drużyn a przeprowadza je sędzia główny.

Wygrywający losowanie ma prawo wyboru „strony boiska“ lub „zaczęcia gry“.

§ 3. ILOŚĆ GRACZY.

Imiona i nazwiska graczy biorących udział w danych zawodach powinny być wpisane do „Sprawozdania z zawodów“ atramentem lub ołówkiem chemicznym Kierownik drużyny i kapitan drużyny podpisują skład swych drużyn przed zawodami, w obecności sędziego głównego.

Gracze muszą być w zasadzie ponumerowani w następujący sposób: bramkarz rezerwowy — 12, bramkarz właściwy — 1, prawy obrońca — 2, lewy obrońca — 3, prawy pomocnik — 4, środkowy pomocnik — 5, lewy pomocnik — 6, prawo-skrzydłowy — 7, prawy łącznik — 8, środek napadu — 9, lewy łącznik — 10, lewo-skrzydłowy — 11.

Drużyna jest zdolna do gry w liczbie najmniej 8 graczy. Każdy następny gracz, dopełniający drużynę do liczby jedenastu, może wejść w każdej chwili i wziąć udział w grze, byleby wejście jego na boisko nastąpiło w czasie przerwy w grze i zostało zgłoszone sędziemu głównemu. Jeżeli imię i nazwisko dochodzącego gracza, nie było wpisane do sprawozdania z zawodów, sędzia główny winien je dopisać i zażądać złożenia podpisu tego gracza obok nazwiska.

Każdemu graczowi wolno jest opuścić boisko podczas gry; lecz powrót jego na boisko może nastąpić tylko w czasie przerwy w grze i musi być zgłoszony sędziemu głównemu.

Sędzia powinien zwrócić uwagę, czy na sprawozdaniu z zawodów w rubryce „bramkarz“ jest wpisany gracz rozpoczynający grę w bramce, i w przeciwnym wypadku musi to sprostować wobec kapitana drużyny w sprawozdaniu z zawodów.

Jeżeli w czasie trwania zawodów drużyna zdekompletuje się do liczby mniejszej, niż 8 zawodników, to bez względu

§ 4. EKWIPUNEK GRACZY.

Ekwipunek gracza składa się z koszulki, spodenek, pończoch i butów piłkarskich.

Barwy koszulek i spodenek muszą być odmienne od barw drugiej drużyny tak, aby na boisku można było odróżnić zawodników.

Bramkarze muszą posiadać koszulki wzgl. swetry, różniące się kolorem od koszulek graczy własnej drużyny i drużyny przeciwnej.

Granie bez butów piłkarskich jest niedozwolone.

na powody zdekompletowania, sędzia odgwizduje zawody i dalsze ich wznowienie jest niedopuszczalne.

Wszyscy gracze jednej drużyny łącznie z bramkarzem właściwym mogą w każdej chwili podczas gry zmieniać między sobą pozycje na boisku z tym zastrzeżeniem, że bramkarz właściwy może swą pozycję zamienić z którymkolwiek ze swych partnerów dopiero po zawiadomieniu sędziego głównego. Zamiana ta wymaga zmiany koszulek.

W wypadku, kiedy sędzia nie zostanie zawiadomiony o takiej zamianie, a gracz zamieniający bramkarza, mimo zmiany koszulek, dotknie piłki ręką w obrębie pola karnego, zarządza się rzut karny.

§ 4. EKWIPUNEK GRACZY.

Ekwipunek drużyn piłkarskich powinien odpowiadać wymogom sportowym i być estetycznym. Jeśli obie drużyny posiadają kostiumy sportowe jednakowej barwy, drużyna gospodarzy jest zobowiązana zmienić swoje kostiumy.

W wypadku konieczności zmiany kostiumu bramkarza, powinien to uczynić bramkarz drużyny gospodarzy. Jeżeli z tych samych powodów, zajdzie konieczność zmiany kostiumu sędziego głównego, drużyna gospodarzy powinna dostarczyć sędziemu głównemu odmiennego, czystego i odpowiedniego kostiumu.

Dozwolone jest używanie ochraniaczy kolan, goleni i łokci. Bramkarzom zezwala się na używanie w czasie gry czapek. Ochraniacze nie mogą posiadać części metalowych. Kostium, ochraniacz i but piłkarski nie mogą zagrażać bezpieczeństwu graczy.

Buty piłkarskie mogą posiadać na podeszwie kołki lub pa-

§ 5. CZAS TRWANIA GRY.

Zawody trwają 90 minut.

Czas gry podzielony jest na dwie części po 45 minut.

Pomiędzy I i II częścią gry, sędzia zarządza przerwę trwającą 5 minut.

ski. Kołki powinny posiadać 12,5 mm średnicy, mogą być sporządzone ze skóry lub gumy, nie mogą być stożkowate i wyższe ponad 12,5 mm. Paski mogą być sporządzone również ze skóry lub gumy, około 12,5 mm szerokie i muszą przebiegać przez szerokość całej podeszwy.

Gwoździe, którymi przybite są kołki lub paski, muszą być wpuszczone i nie mogą wystawać na zewnątrz.

Graczom nie wolno podciągać koszulek wzgl. sweterków i grać z obnażoną częścią tułowia.

Sędzia główny ma prawo w każdej chwili sprawdzić ekwipunek graczy i polecić usunięcie ekwipunku nieodpowiadającego przepisom. Po usunięciu nieprawidłowości może nastąpić powrót takiego gracza, dopiero w czasie przerwy w grze i po zgłoszeniu sędziemu głównemu.

§ 5. CZAS TRWANIA GRY.

Przerwa pomiędzy I i II częścią gry nie może trwać dłużej aniżeli 5 minut.

W wypadku kiedy po zejściu drużyn z boiska sędzia główny zorientował się, że w pierwszej części gra została skrócona lub przedłużona, powinien on drugą część gry odpowiednio przedłużyć wzgl. skrócić. W wypadku zorientowania się sędziego głównego o skróceniu zawodów w drugiej połowie gry, powinien on natychmiast wezwać drużyny do rozegrania czasu brakującego. Drużyna, która w tym wypadku, nie stawi się na boisku, powinna być traktowana tak, jak na początku zawodów, tj. czas oczekiwania na odgwizdanie zawodów trwa 15 minut.

W zawodach pucharowych itp., kiedy gra po 90 minutach nie dała rezultatu, sędzia główny zarządza 5 minutową przerwę. Po przerwie sędzia główny wzywa gwizdkiem dru-

żyny, do stawienia się na boisku do losowania wyboru „strony boiska“, lub „zaczęcie gry“.

Dodatkowy okres czasu gry trwa 30 minut i jest podzielony na dwie części po 15 minut. Przerwa pomiędzy częściami dodatkowego czasu gry, sprowadza się jedynie do czasu potrzebnego na zmianę stron boiska i zaczęcia gry przez drużyny.

Jeżeli dodatkowy czas gry nie dał rezultatu, sędzia zarządza, po zmianie stron boiska, ostatni okres gry, trwający 30 minut, bez przerwy i bez zmiany stron boiska. Zdobycie w tym okresie czasu bramki przez jedną z drużyn jest zakończeniem zawodów. Zaczęcie gry przed tym okresem należy bez losowania do drużyny, która nie rozpoczynała pierwszego dodatkowego czasu gry.

Dogrywkę zawodów rozpoczyna się również losowaniem wyboru stron boiska, lub zaczęcia gry, jeżeli polecenia Wydziału Gier nie postanawiają inaczej.

W wypadku kiedy dogrywka zawodów obejmuje część brakującego czasu z pierwszej części zawodów, drużyny rozgrywają brakujący czas pierwszej części, a następnie po przerwie 5 minutowej i po zmianie stron boiska, drugą część gry. Wszelkie normalne przerwy w grze mieszczą się w 90-minutowym czasie trwania zawodów.

Sędzia główny decyduje o konieczności doliczenia czasu z powodu nienormalnych przerw w grze.

Sędzia główny nie jest zobowiązany do zawiadomienia kapitanów drużyn o ile minut przedłuża czas z powodu nienormalnych przerw w grze. Jako nienormalne przerwy należy uważać: pęknięcie piłki powodujące oczekiwanie na dostarczenie następnej, celowe wybijanie piłki na aut i czas na dostarczenie jej z powrotem do gry, przerwy wynikają-

ce z zaburzeń atmosferycznych, wkroczenie publiczności na boisko i związany z tym czas na jej usunięcie itp.

Dla wykonania rzutu karnego, zarządzonego w końcu 45 minuty lub 90 minuty gry, przedłuża się czas gry do chwili wykonania rzutu. Czas przedłużenia po 45 minutach nie wlicza się do drugiej połowy spotkania.

W obu wypadkach bramka jest zdobyta, o ile piłka z tego rzutu wpadnie do bramki bezpośrednio, chociażby po drodze odbiła się od bramkarza, od słupków lub od poprzeczki. Po wykonaniu takiego rzutu karnego i nie zdobyciu bezpośrednio bramki, gra zostaje przerwana.

Na skutek zaburzeń atmosferycznych, uniemożliwiających normalną grę, jak np. silny opad deszczowy, zamieć śnieżna, wichura, burza itp. gra może być przerwana.

Sędzia główny decyduje, czy z tych powodów zawody mają być przerwane. W wypadku przerwania zawodów, drużyny mają oczekiwać w szatni na sygnał sędziego głównego, wzywający je do wznowienia gry. Gra zostaje wznowiona w zależności od sposobu jej przerwania. Jeżeli sędzia przerwał grę w czasie trwania akcji — rzutem sędziowskim, w miejscu gdzie się piłka znajdowała w chwili przerwania gry, jeżeli zaprzestano gry po zdobyciu bramki — zaczęciem gry, jeżeli gra została przerwana po wyjściu piłki za linię bramkową lub boczną — rzutem od bramki lub wrzutem z autu bocznego.

Po zarządzeniu przez sędziego wznowienia gry, drużyny obowiązują te same przepisy stawienia się na boisku, jak na początku gry. Jeżeli gra zostanie przerwana z następujących powodów: zapadnięcie ciemności, nienadającego się boiska po opadach atmosferycznych, czynnego znieważenia sędziego, nieusunięcia publiczności, która wkroczyła na

§ 6. RZUTY WOLNE.

Przekroczenia graczy w c z a s i e g r y karze sędzia rzutami wolnymi, wykonywanymi przez wykop piłki z miejsca przekroczenia, jeżeli odnośnie wykonania danego rzutu przepisy inaczej nie postanawiają.

Rzut wolny uważa się za wykonany, jeżeli od miejsca kopnięcia piłka przejdzie najmniej 70 cm w obrębie boiska.

Rzuty wolne mogą być pośrednie i bezpośrednie.

Rzuty wolne pośrednie zarządza sędzia główny za następujące przekroczenia:

1) niebezpieczną grę,

2) noszenie piłki przez bramkarza,

3) napomnienie gracza (niesportowe zachowanie się),

4) niewykonanie rzutu karnego do przodu,

5) w wypadku spalonego,

6) przetrzymanie piłki przez bramkarza leżącego na ziemi (gra na czas),

7) powtórne zagranie piłki przez gracza wykonującego rzut albo wrzut z autu bocznego zanim dotknie piłki inny gracz,

8) atakowanie bramkarza na polu bramkowym nie posia-

boisko w ciągu 5 minut lub w momencie powtórnego jej wkroczenia, w wypadku odmowy zejścia z boiska usuniętego zawodnika w ciągu 2 minut, zdekompletowania drużyny, braku przepisowej piłki w oznaczonym czasie, — dalsze wznowienie gry jest niedopuszczalne. W tych wypadkach sędzia powinien dokładnie opisać w sprawozdaniu, w której minucie przerwał grę, wynik osiągnięty do tego czasu, powód decyzji przerwania spotkania i na której stronie boiska grały drużyny.

§ 6. RZUTY WOLNE.

Z rzutu wolnego pośredniego, może być zdobyta bramka tylko wówczas, jeżeli piłka po wykonaniu rzutu, zostanie zagrana lub dotknięta przez innego gracza.

Z rzutu wolnego bezpośredniego bramka może być zdobyta bezpośrednio przez wykonanie rzutu, ale tylko na drużynie przeciwnej.

W chwili wykonywania rzutu, oddalenie graczy drużyny przeciwnej musi wynosić najmniej 9,15 m. od piłki w każdym kierunku.

Przy wykonywaniu rzutu wolnego pośredniego z bliższej odległości aniżeli 9,15 m od linii bramkowej, gracze drużyny broniącej mogą się ustawić na linii bramkowej, pomiędzy słupkami bramkowymi.

Do wykonania rzutu wolnego piłka musi być ustawiona nieruchomo na ziemi.

Przy wykonywaniu rzutów od bramki lub rzutów wolnych z własnego pola karnego drużyny, piłka jest w grze, **jeżeli przejdzie granice pola karnego,** nie dotknięta przez innego gracza oprócz wykonywującego rzut.

dającego piłki lub w chwili, kiedy ją łapie, odbija lub wykopuje,

9) przekroczenie gracza drużyny wykonywującej rzut karny, jeżeli piłka pozostaje w grze,

10) utrudnianie gry przez gracza przytrzymującego piłkę kolanami leżąc lub stojąc.

Za rzuty wolne pośrednie uważa się również:

1) zaczęcie gry,

2) rzut z linii bramkowej,

3) wrzut z autu bocznego.

Rzuty wolne bezpośrednie zarządza sędzia główny za następujące przekroczenia:

1) grę brutalną,

2) rozmyślne zagranie piłki ręką.

Za rzut wolny bezpośredni uważa się również rzut z rogu.

Rzuty wolne pośrednie, z wyjątkiem „zaczęcia gry" i rzuty wolne bezpośrednie, z wyjątkiem rzut karnego, mogą być wykonane w dowolnym kierunku.

Graczowi, wykonywującemu rzut wolny bezpośredni, nie wolno zdobyć bramki z tego rzutu na własnej drużynie, lecz tylko na drużynie przeciwnej, która ten rzut zawiniła.

Ukaranie rzutem wolnym drużyny za przekroczenie gracza, może zarządzić sędzia główny tylko wówczas, jeżeli popełnione zostało w czasie trwania gry.

§ 7. ZACZĘCIE GRY.

Zaczęcie gry musi być wykonane przez kopnięcie piłki ustawionej w punkcie środkowym boiska na stronę przeciwnika, przez jednego z graczy drużyny rozpoczynającej.

W wypadku nieprzepisowego wykonania rzutu z pola karnego drużyny broniącej, rzut musi być powtórzony.

Graczy, którzy celowo wykonywują nieprzepisowe rzuty, należy upomnieć, a gdy to nie odniesie skutku, wykluczyć od dalszej gry.

Wykonanie rzutu wolnego pośredniego lub bezpośredniego przez własną linię bramkową, karane jest rzutem z rogu.

W wypadku wykonania rzutu wolnego pośredniego bezpośrednio do bramki przeciwnika, piłkę wprowadza się do gry rzutem od bramki.

Wykonanie rzutu wolnego pośredniego nie może być „symbolicznym", lecz piłka musi przejść od miejsca kopnięcia po ziemi lub w powietrzu na odległość co najmniej 70 cm.

O zarządzeniu wykonania rzutu wolnego pośredniego, powinien sędzia główny powiadomić drużyny.

W wypadku popełnienia przekroczenia przez gracza w czasie przerwy w grze, powinien sędzia główny gracza napomnieć wzgl. wykluczyć z dalszej gry. **Gra zostaje wznowiona odpowiednio do przyczyny jej przerwania.**

§ 7. ZACZĘCIE GRY.

Zaczęcie gry nie może być wykonane do tyłu. Sędzia powinien graczowi niestosującemu się do tego przepisu zwrócić uwagę. W wypadku powtarzania tego przekroczenia — wykluczyć zawodnika z dalszej gry.

Zaczęcie gry następuje:

1) na początku pierwszej i drugiej części gry,

2) po każdej zdobytej bramce,

3) na początku każdego dodatkowego okresu gry i po zmianie stron boiska, oraz na początku ostatniego okresu gry,

4) na początku dogrywki zawodów, jeżeli władze piłkarskie inaczej nie postanowią i po ewentualnej zmianie stron boiska w czasie dogrywki.

Zaczęcie gry, na początku zawodów, wykonane prawidłowo, jest momentem, od którego r o z p o c z y n a s i ę m i e r z e n i e c z a s u g r y.

§ 8. RZUT NEUTRALNY (SĘDZIOWSKI).

Jeżeli gra została przerwana bez winy żadnego z graczy lub po popełnieniu równocześnie tego samego lub tej samej wagi przekroczenia przez graczy obu drużyn, gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim.

Rzut ten wykonuje sędzia główny przez opuszczenie piłki z wysokości około 1,5 m w miejscu, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerwania gry.

Rzut jest wykonany z chwilą kiedy piłka dotknie bezpośrednio ziemi.

W czasie rzutu sędziowskiego nie ma spalonego dla graczy obu drużyn.

Podczas wykonywania rzutu sędziowskiego gracze mogą zajmować dowolne miejsca na boisku.

Zaczęcie gry jest wykonane z chwilą, kiedy piłka przejdzie na stronę boiska przeciwnika co najmniej 70 cm. Niezgodne z tym zaczęcie gry powtarza się.

Żadnemu z graczy drużyny wykonywującej „zaczęcie gry“, do chwili wykonania tego rzutu, nie wolno przekroczyć linii środkowej a graczom drużyny przeciwnej linii środkowej i koła środkowego.

Zaczęcia gry nie może dokonać osoba postronna.

Zawodnicy, którzy zostali przez sędziego wykluczeni z gry, zanim nastąpiło pierwsze zaczęcie gry na początku zawodów, mogą być zastąpieni przez innych zawodników.

§ 8. **RZUT NEUTRALNY (SĘDZIOWSKI).**

W czasie rzutu sędziowskiego, graczom nie wolno zagrać piłki zanim ona nie dotknie ziemi. W wypadku zagrania rzut sędziowski powtarza się. Graczy nie stosujących się do tego przepisu sędzia główny napomina a powtarzających przekroczenie może wykluczyć od udziału w dalszej grze.

Jeżeli piłka po opuszczeniu jej przez sędziego głównego wyjdzie poza linie ograniczające boisko, nie dotknięta przez żadnego z graczy, rzut sędziowski powtarza się. Sędzia główny po przerwaniu gry bez winy drużyn, wznawia ją rzutem sędziowskim w miejscu, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Nie wolno dawać polecenia wznowienia gry słowami „grać dalej“.

W wypadku dotknięcia piłki **w czasie gry** przez osobę postronną, grę wznawia się rzutem sędziowskim.

§ 9. AUT BOCZNY.

Wyjście piłki z gry, przez zewnętrzną krawędź linii bocznej boiska, całym swoim obwodem — nazywamy autem bocznym.

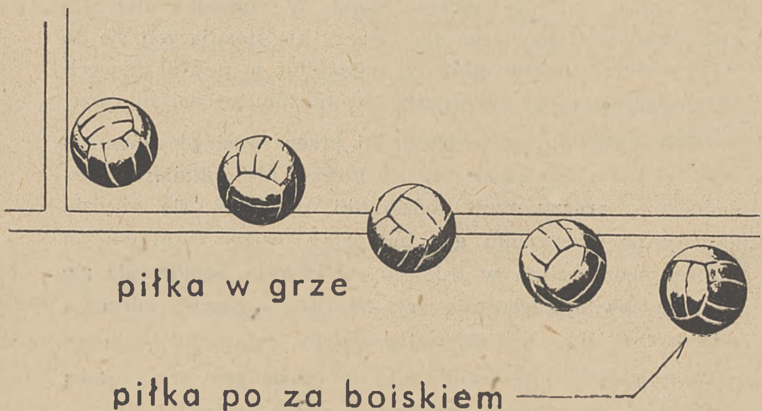
Piłkę wprowadza do gry gracz drużyny przeciwnej od tej, której ostatnio gracz dotknął piłkę na boisku.

Wprowadzenie piłki do gry następuje wrzutem piłki oburącz z ponad głowy, stojąc na linii bocznej boiska lub poza nią w miejscu, przez które przeszła piłka wychodząc z gry.

Żaden z graczy na boisku otrzymujący piłkę z wrzutu z autu bocznego, nie jest „spalony".

Za nieprawidłowe wykonanie wrzutu z autu bocznego przyznaje się wrzut z autu bocznego drużynie przeciwnej.

Wrzut z autu bocznego jest rzutem wolnym pośrednim.



§ 9. AUT BOCZNY.

Gracz wykonujący wrzut z autu bocznego powinien stać na ziemi i nie przekraczać żadną częścią stóp wewnętrznej krawędzi linii bocznej boiska.

Wrzut z autu bocznego wykonuje się zamachem oburącz od tyłu z ponad głowy tak, aby w momencie przejścia piłki ponad głową ręce straciły kontakt z piłką. Nadawanie piłce kierunku lotu jedną ręką, jak również odrywanie w czasie rzutu stóp od ziemi, jest niedozwolone. Natomiast wolno jest unieść od ziemi część stóp (wspiąć się na palce).

Dozwolone jest wykonanie wrzutu z autu z rozbiegu. W tym wypadku sam rzut musi być wykonany w momencie całkowitego zatrzymania się, z zachowaniem podanych wyżej przepisów.

Po wykonaniu wrzutu, tj. z chwilą **stracenia kontaktu z piłką,** gracz wykonywujący wrzut może wziąć udział w grze. Nie może on jednak piłki zagrać lub dotknąć zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego gracza.

Za nieprawidłowe wykonanie wrzutu z autu bocznego sędzia przyznaje wykonanie tego wrzutu drużynie przeciwnej.

Wrzut z autu bocznego na boisko może być wykonany w dowolnym kierunku.

Wrzucenie piłki z autu bocznego tak, by ona przeszła własną linię bramkową, karane jest rzutem z rogu.

Wrzucenie piłki bezpośrednio poza linię bramkową przeciwnika jest równoznaczne z autem bramkowym i grę wznawia się rzutem od bramki.

§ 10. AUT BRAMKOWY.

Wyjście piłki z gry całym obwodem przez zewnętrzną krawędź linii bramkowej drużyny broniącej, po ziemi lub powietrzu, a dotkniętej ostatnio na boisku przez gracza drużyny atakującej, nazywamy autem bramkowym.

Wznowienie gry po aucie bramkowym następuje przez rzut od bramki, wykonywany z własnego pola bramkowego.

Rzut od bramki musi być wykonany bezpośrednio poza linie pola karnego.

Gracz, który otrzymuje piłkę z rzutu od bramki, nie jest „spalony".

Rzut od bramki jest rzutem wolnym pośrednim.

§ 11. RZUT Z ROGU.

Gracz, który kopnął lub dotknął piłki, w wyniku czego przeszła ona całym swoim obwodem zewnętrzną krawędź jego własnej linii bramkowej, po ziemi lub w powietrzu, popełnia przekroczenie karane przyznaniem drużynie przeciwnej rzutu z rogu.

Rzut z rogu wykonuje się z tego pola rożnego, bliżej którego piłka przeszła linię bramkową.

Rzut z rogu jest rzutem wolnym bezpośrednim.

W czasie rzutu z rogu żaden z graczy nie jest spalony.

§ 10. AUT BRAMKOWY.

Rzut od bramki wykonuje się z dowolnego miejsca tej strony pola bramkowego, która leży bliżej punktu przejścia piłki przez linię bramkową.

W chwili wykonywania rzutu od bramki, żaden z graczy oprócz wykonującego rzut, nie może się znajdować w obrębie pola karnego.

Gracze drużyny przeciwnej muszą się znajdować od piłki najmniej o 9,15 m.

W wypadku dotknięcia piłki przez innego niż wykonującego rzut gracza, zanim przejdzie ona pole karne, rzut mus być powtórzony.

Wykonanie rzutu od bramki bezpośrednio poza własną linię bramkową karane jest rzutem z rogu.

§ 11. RZUT Z ROGU.

Do rzutu z rogu ustawia się piłkę w dowolnym miejscu pola rożnego, tak jednak, aby piłka całą swą częścią nie przekraczała linii ograniczających pole rożne.

Na czas wykonania rzutu z rogu nie wolno usuwać chorągiewki rożnej.

Wszyscy gracze drużyny przeciwnej muszą znajdować się od piłki najmniej na 9,15 m.

Rzut jest wykonany, jeżeli piłka kopnięta przez wykonywującego, przejdzie w obrębie boiska 70 cm.

Bezpośrednio z rzutu z rogu można zdobyć bramkę.

Jeżeli piłka przy uderzeniu złamie chorągiewkę rożną i wyjdzie poza linię boiska, grę wznawia się rzutem od bramki, w wypadku gdy ostatnio piłkę zagrał gracz drużyny atakującej, lub wrzutem z autu bocznego, jeżeli ostatnio zagrał piłkę gracz drużyny broniącej.

§ 12. SPALONY.

„Spalonym“ jest gracz, który w chwili podania mu piłki przez partnera, znajduje się bliżej linii bramkowej przeciwnika niż piłka, stara się ją zagrać lub bierze w inny sposób udział w grze a nie ma przed sobą dwóch graczy drużyny przeciwnej.

Za „spalonego“ gracza drużyna jest karana rzutem wolnym pośrednim.

Gracz nie jest „spalony“ w następujących wypadkach jeżeli:

1) w chwili podania mu piłki ma przed sobą dwuch przeciwników,
2) przejął piłkę, która w momencie podania znajdowała się bliżej niż on linii bramkowej przeciwnika (podanie do tyłu).
3) w chwili podania mu piłki znajduje się na własnej połowie boiska,
4) otrzymuje piłkę od przeciwnika,
5) otrzymuje piłkę z rzutu od bramki,
6) otrzymuje piłkę z rzutu z rogu,
7) otrzymuje piłkę z wrzutu z autu bocznego,
8) otrzyma piłkę z rzutu neutralnego (sędziowskiego),
9) zauważył, że znalazł się na pozycji spalonej i zaznaczy niebranie udziału w grze przez postawę „na baczność“, nie wpływając niczym na przebieg gry,
10) znajduje się daleko od akcji, bez jakiegokolwiek wpływu na nią.

§ 12. SPALONY.

Gracz drużyny atakującej, który celem uniknięcia spalenia, przekroczy linię ograniczającą boisko, może powrócić na boisko w czasie przerwy w grze.

Gracz, który w wyniku ataku swej drużyny znajdzie się w głębi bramki przeciwnika i najmniejszym ruchem ani słowem nie przeszkadza bramkarzowi, nie popełnia przekroczenia i bramka zdobyta w takiej akcji jest ważna.

Celowe wyjście gracza poza linię bramkową lub boczną, aby w ten sposób doprowadzić do „spalenia" przeciwnika, nie może spowodować pozycji spalonej. Należy to uważać za niesportowe zachowanie się, za co sprawca powinien zostać napomniany i jego powrót na boisko może nastąpić w czasie przerwy w grze. Przekroczenia za „spalonego", karane są rzutem wolnym pośrednim, wykonanym w dowolnym kierunku z miejsca, w którym znajdywał się gracz spalony.

Z terenu pola karnego rzut musi być wykonany bezpośrednio poza pole karne.

Gracz przyjmujący piłkę z rzutu sędziowskiego nie jest spalony i może zdobyć bramkę.

Gracze drużyny atakującej, jeżeli wchodzą w tak zwany „mur" drużyny broniącej, nie mają często dwóch przeciwników przed sobą, gdyż stoją z nimi w jednej linii, są „spaleni". Przy rzutach z rogu, rzutach od bramki, wrzutach z autu bocznego, żaden z graczy na boisku nie jest „spalony". **W chwili jednak dotknięcia piłki** przez innego z graczy, wszystkich pozostałych **obowiązuje ponownie** przepis o spalonym.

§ 13. GRA NIEBEZPIECZNA.

Sposób grania, który uniemożliwia lub utrudnia przeciwnikowi dojście do piłki, powoduje „niebezpieczną grę“. Przewinienie to karane jest przyznaniem przeciwnikowi rzutu wolnego pośredniego z miejsca, gdzie zostało ono popełnione.

Za „niebezpieczną grę“ należy uważać:

1) podniesienie wysoko nogi przy przeciwniku,
2) wykonywanie nożyc w kierunku lub przy przeciwniku,
3) wyrzucenie w podskoku nogi w przód przy przeciwniku,
4) uniesienie kolana, uniemożliwiające przeciwnikowi dojście do piłki,
5) atak z wyciągniętą ku przodowi nogą.

§ 14. NOSZENIE PIŁKI PRZEZ BRAMKARZA.

Bramkarzowi, który w czasie gry trzyma piłkę w rękach, nie wolno zrobić więcej niż 4 kroki. Piąty krok karany jest rzutem wolnym pośrednim.

Piłkę, odbitą od sędziego głównego, lub sędziów liniowych na boisku, od słupka bramkowego, poprzeczki lub chorągiewki rożnej, należy uważać, jakby została bezpośrednio zagrana w dane miejsce i nie powodowała zmiany sytuacji na boisku.

§ 13. GRA NIEBEZPIECZNA.

„Niebezpieczna gra“, połączona z cechami brutalności, jest uważana za grę brutalną, karaną rzutem wolnym bezpośrednim.

§ 14. NOSZENIE PIŁKI PRZEZ BRAMKARZA.

Bramkarz, po złapaniu piłki, powinien ją **natychmiast** wybić w pole. Niemniej jednak bramkarzowi wolno nieść piłkę przez 4 kroki. Podrzucenie piłki i złapanie jej z powrotem, o ile nie dotknęła ona w międzyczasie ziemi, jest równoznaczne z noszeniem piłki.

Bramkarz może uniknąć noszenia piłki przez kozłowanie jej o ziemię. Kozłując piłką, może bramkarz przejść dowolną ilość kroków. Jeżeli bramkarz piłkę trzyma, może być zaatakowany, może on być wtedy z piłką wepchnięty do bramki, jednak nie w sposób brutalny.

§ 15. WEJŚCIE GRACZA NA BOISKO PODCZAS GRY.

Gracz może opuścić boisko podczas gry. Ponowne zaś wejście jego na boisko może nastąpić tylko w czasie przerwy w grze i musi być przed wejściem zgłoszone sędziemu głównemu.

Trzymanie piłki w rękach i dotykanie jej o ziemię, w czasie poruszania się po boisku, jest równoznaczne z noszeniem piłki.

Rzut wolny pośredni za noszenie piłki przez bramkarza przyznaje się drużynie przeciwnej z miejsca, na którym bramkarz postawił 5-ty krok. Graczom drużyny broniącej wolno się ustawić na linii bramkowej.

Rzut jest wykonany z chwilą przejścia piłki na boisku na odległości 70 cm.

§ 15. WEJŚCIE GRACZA NA BOISKO PODCZAS GRY.

Gracz może opuścić boisko w każdej chwili podczas gry z powodu niedyspozycji, zasłabnięcia itp.

Gracz, który opuścił boisko z powodu niezadowolenia z decyzji sędziego, nie może być przez sędziego głównego dopuszczony do dalszej gry. W przypadku wejścia gracza na boisko podczas gry, sędzia napomina gracza i zarządza rzut sędziowski.

Jeżeli w czasie gry, na skutek akcji, gracz znajdzie się chwilowo poza linią boiska, nie jest to równoznaczne z jego wyjściem z boiska.

Wszelkie przekroczenia graczy, popełnione poza liniami boiska, wynikające z gry lub w czasie trwania gry, są tak samo karane, jakby zostały popełnione na boisku. Wynikające z tego rzuty, wykonuje się z linii boiska, na wysokości popełnionego przekroczenia.

§ 16. PRZETRZYMANIE PIŁKI PRZEZ BRAMKARZA.

Przetrzymanie piłki przez bramkarza, leżącego na ziemi, celem gry „na czas“ jest przekroczeniem, które karane jest rzutem wolnym pośrednim.

§ 17. ATAKOWANIE BRAMKARZA.

Atakowanie bramkarza na jego polu bramkowym w chwili obrony bramki, naprzykład przez utrudnianie mu łapania, odbijanie czy wykopywania piłki, jest niedozwolone.

Za popełnienie tego przekroczenia, sędzia główny zarządza rzut wolny pośredni.

§ 18. POWTÓRNE ZAGRANIE PIŁKI PRZEZ GRACZA WYKONYWUJĄCEGO RZUT.

Gracz wykonywujący jakikolwiek rzut lub wrzut z autu bocznego nie może po wykonaniu rzutu dotknąć ponownie piłki, zanim nie dotknie jej inny gracz.

Za naruszenie tego przepisu, sędzia główny zarządza rzut wolny pośredni w kierunku drużyny gracza, który popełnił to przewinienie.

§ 16. PRZETRZYMANIE PIŁKI PRZEZ BRAMKARZA.

Sędzia główny powinien dokładnie obserwować ewentualne przetrzymania piłki przez bramkarza leżącego na ziemi, dla stwierdzenia celowej gry „na czas".

§ 17. ATAKOWANIE BRAMKARZA.

Bramkarzowi, który trzyma piłkę w rękach, nie wolno przeciwnikowi wybijać jej nogą, kolanem lub głową, natomiast wolno bramkarza wepchnąć do bramki wraz z piłką przez atakowanie go piersiami, lecz bez cech brutalności.

Rzut wolny pośredni za nieprawidłowe atakowanie bramkarza musi być wykonany bezpośrednio za pole karne.

§ 18. POWTÓRNE ZAGRANIE PIŁKI PRZEZ GRACZA WYKONYWUJĄCEGO RZUT.

Gracz, który po wykonaniu rzutu lub wrzutu zagra piłkę (dotknie), popełnia przekroczenie, powtórnego zagrania piłki, karane rzutem wolnym pośrednim.

§ 19. GRA BRUTALNA (FOUL).

Gra brutalna jest niedozwolona.

Za grę brutalną należy uważać niżej podane przekroczenia (popełnione w odniesieniu do przeciwnika w czasie gry):

podstawienie nogi,

podparcie przeciwnika (stołeczek),

kopnięcie,

uderzenie ręką,

użycie rąk lub łokci do odepchnięcia przeciwnika lub trącenia,

pchnięcie ciałem z tyłu,

zatrzymanie ręką,

skok na przeciwnika,

niespodziewane schylenie się przed nadbiegającym przeciwnikiem, celem doprowadzenia go do upadku,

zatrzymanie przez chwytanie za spodenki lub koszulkę,

wsparcie się na nim w podskoku,

zahaczenie go nogą,

skok równoczesny obiema nogami na przeciwnika,

oraz wszelkie podobne zachowanie się, noszące cechy brutalności.

Za grę brutalną gracza sędzia główny przyznaje drużynie przeciwnej rzut wolny bezpośredni. Jeżeli przekroczenie nastąpiło w obrębie własnego pola karnego — rzut karny.

Rzut wolny bezpośredni (za wyjątkiem rzutu karnego) może być wykonany w dowolnym kierunku.

Z rzutu wolnego bezpośredniego, nie może gracz wykonywujący rzut, zdobyć bramki na swojej drużynie.

§ 19. GRA BRUTALNA (FOUL).

Graczy grających brutalnie, powinien sędzia główny napomnieć, a przy powtórnym przekroczeniu, wykluczyć z gry.

W wypadku poważnych przekroczeń, jak: celowe kopnięcie przeciwnika, znieważenie gracza, celowe spowodowanie jego kontuzji, powinien sędzia wykluczyć z dalszej gry bez napomnienia.

Gracz wykluczony z gry nie może być zastąpiony przez innego gracza. Na miejsce wykluczonego z gry bramkarza nie może wziąć udziału bramkarz rezerwowy, a jedynie może go zastąpić jeden z graczy drużyny, grający do tej chwili w polu.

Udział gracza wykluczonego w tych samych zawodach jest niedozwolony, jeżeli regulaminy rozgrywek inaczej nie postanawiają (zawody juniorów).

Gracz wykluczony przez sędziego głównego z gry, musi opuścić boisko w ciągu 2 minut od czasu wydania zarządzenia.

Zarządzenie o wykluczeniu gracza z gry, sędzia główny daje kapitanowi drużyny.

Jeżeli w ciągu 2 minut oczekiwania, wykluczony gracz nie opuści boiska, sędzia główny zawody odgwizduje i **nie wolno ich wznawiać.**

Z rzutu wolnego bezpośredniego nie może być zdobyta przez gracza bramka **na własnej drużynie,** gdyż rzut wolny jest karą za popełnienie ciężkiego przekroczenia i w tym wypadku bramka zdobyta na drużynie, która nie popełniła przekroczenia, byłaby sprzeczna z duchem przepisów. W wypadku wykonania jednak tego rzutu bezpośrednio do własnej bramki, lub przez linię bramkową, zostaje przyznany drużynie przeciwnej rzut z rogu.

§ 20. RZUT KARNY.

Za grę brutalną lub za rozmyślne zagranie piłki ręką, za wyjątkiem bramkarza w obrębie własnego pola karnego, przyznaje sędzia główny drużynie przeciwnej rzut karny.

Rzut karny wykonuje się z punktu oznaczonego na boisku w odległości 11 m. naprzeciw bramki.

Wszyscy gracze, za wyjątkiem wykonywującego rzut karny i broniącego bramkarza, muszą opuścić pole karne oraz usunąć się poza łuk karny, pozostając jednak w obrębie boiska.

Rzut karny może być wykonany tylko do przodu.

Rzut wolny bezpośredni jest wykonany z chwilą przejścia piłki w obrębie boiska odległości 70 cm.

W czasie wykonania rzutu wolnego bezpośredniego, gracze drużyny przeciwnej muszą znajdować się od piłki w odległości najmniej 9,15 m. w każdym kierunku.

Graczowi, który wykonuje ten rzut nie wolno dotknąć piłki powtórnie, zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego gracza.

Rzutem wolnym mogą być karane tylko te przekroczenia, które wynikły **w czasie gry.**

Wszelkie przekroczenia popełnione w czasie przerwy w grze mogą spowodować napomnienie lub wykluczenie gracza z dalszej gry, zależnie od wagi przekroczenia, ale gra musi być wznowiona tylko w sposób odpowiadający **przyczynie jej przerwania.**

§ 20. RZUT KARNY.

Sędzia musi być zawiadomiony, który z graczy wykona rzut karny. Bramkarz właściwy może być zastąpiony przed wykonaniem rzutu karnego przez bramkarza rezerwowego lub też przez innego z graczy własnej drużyny. W chwili wykonywania rzutu karnego, bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej pomiędzy słupkami, twarzą do boiska.

Niedopuszczalnym jest wykonanie rzutu karnego do pustej bramki. Jeżeli bramkarz odmawia obrony rzutu karnego, lub zawodnik wykonania rzutu, sędzia główny poleca kapitanowi tej drużyny, wyznaczenia gracza do obrony lub wykonania rzutu karnego.

W wypadku, kiedy zarządzenie sędziego nie zostanie wykonane, sędzia usuwa kapitana drużyny czy zawodnika, któ-

Bramkarz broniący musi stać na linii pomiędzy słupkami.

Niewykonanie rzutu karnego d o p r z o d u powoduje przyznanie drużynie przeciwnej rzutu wolnego pośredniego.

ry nie wykonał polecenia kapitana. Sędzia wyznacza zastępcę w miejsce usuniętego kapitana, któremu wydaje to samo polecenie. W razie ponownej odmowy podjęcia gry — odgwizduje zawody.

Obecność bramkarza na linii bramkowej pomiędzy słupkami, w chwili wykonywania rzutu karnego, uważać należy za obronę bramki. Do chwili wykonania rzutu karnego, tj. przejścia piłki na odległość najmniej 70 cm, nie wolno żadnemu z graczy przekraczać linii ograniczających pole karne i łuku karnego, oraz bramkarzowi broniącemu wysuwać się do przodu lub odrywać stóp od ziemi na linii bramkowej („tańczyć“ na linii).

Wolno natomiast bramkarzowi balansować ciałem.

W chwili wykonywania rzutu nie wolno graczom wpływać okrzykami na przebieg gry.

Jeżeli po gwizdku sędziego głównego, lecz przed wykonaniem rzutu karnego znajdzie się na polu karnym czy w łuku karnym gracz drużyny broniącej lub bramkarz popełni przekroczenie, wtedy w wypadku zdobycia bramki, zostaje ona uznana, a w wypadku niezdobycia z powodu przestrzelenia, obrony lub odbicia się piłki od słupków albo poprzeczki — rzut się powtarza.

Jeżeli w tym samym wypadku, przekroczenia dopuści się gracz drużyny atakującej i bramka zostanie zdobyta — rzut się powtarza, jeżeli rzut został przestrzelony — następuje rzut od bramki, a w wypadku obrony rzutu przez bramkarza lub odbicia się piłki, od słupków albo poprzeczki — rzut wolny pośredni w przeciwnym kierunku z miejsca wejścia zawodnika.

Graczowi wykonywującemu rzut karny nie wolno dotknąć piłki odbitej od słupków, poprzeczki albo od sędziego, gdyż

§ 21. „RĘKA".

Gra rękami, za wyjątkiem bramkarza w obrębie jego pola karnego, jest zabroniona.

Jako „rękę" rozumie się ramię od stawu barkowego do końca palców dłoni.

R o z m y ś l n e dotknięcie piłki ręką karane jest rzutem wolnym bezpośrednim. Jeżeli przekroczenie to nastąpi w obrębie pola karnego drużyny broniącej — rzutem karnym.

byłoby to powtórnym zagraniem piłki, karanym rzutem wolnym pośrednim.

Rzut karny jest wykonany z chwilą przejścia piłki z punktu karnego na odległość 70 cm, tym samym rzut karny wykonany na tę odległość do przodu, może być przejęty przez pozostałych graczy.

Po rzucie karnym obowiązują przepisy o „spalonym".

W wypadku zatarcia się punktu karnego, sędzia główny powinien odmierzyć krokami odległość 11 m naprzeciw bramki.

§ 21. „RĘKA"

Jeżeli piłka dotknie ręki gracza bez jego w tym współudziału, należy to uważać za „rękę nastrzeloną". W takim wypadku gracz nie może być ukarany za zagranie ręką.

Gracz padający na boisku w czasie gry i dotykający nieumyślnie piłki ręką **nie popełnia przekroczenia.**

Odruchowe zasłonięcie się, przed silnym nastrzeleniem z bliskiej odległości, **nie jest przekroczeniem.**

Zagranie piłki ręką przez bramkarza poza obrębem pola karnego, jest karane rzutem wolnym bezpośrednim.

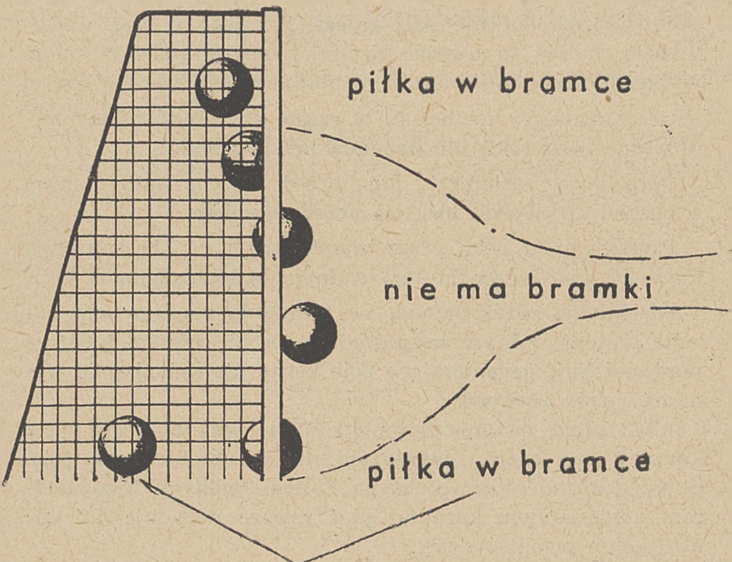
Popełnienie przekroczenia na linii pola karnego jest karane rzutem wolnym bezpośrednim, a nie rzutem karnym, ponieważ linie ograniczające pole karne nie wchodzą do wymiarów pola karnego.

Jeżeli piłka zostanie dotknięta ręką poza obrębem pola karnego, lecz gracz zawiniający stoi w obrębie tego pola, ukarana zostanie jego drużyna rzutem wolnym bezpośrednim, a nie rzutem karnym, gdyż zawsze decyduje miejsce naruszenia przepisów gry.

W wypadkach popełnienia przez gracza dwuch przekro-

§ 22. ZDOBYCIE BRAMKI.

Bramka zostaje zdobyta z chwilą, kiedy piłka przejdzie **całym swym obwodem** zewnętrzną krawędź linii bramkowej pomiędzy słupkami i poprzeczką po ziemi lub w powietrzu.



czeń, należy zawsze karać przewinienie cięższe np.: gracz wykonał rzut wolny i powtórnie zagrał piłkę ręką, drużynę danego gracza karze się rzutem wolnym bezpośrednim za „rękę", a nie rzutem wolnym pośrednim za powtórne zagranie piłki.

§ 22. ZDOBYCIE BRAMKI.

Bramkę uważa się wtedy za zdobytą, jeżeli piłka przejdzie całym swoim obwodem zewnętrzną krawędź światła bramki.

Sędzia główny powinien uznać bramkę wówczas, jeżeli ma pełne przekonanie, że bramka została zdobyta przepisowo.

W wypadku przypadkowego uszkodzenia słupków bramkowych, siatki lub poprzeczki, zawody muszą zostać przerwane do czasu usunięcia usterki lub odgwizdane, jeżeli nie da się w krótkim czasie doprowadzić uszkodzenia do stanu normalnego.

Jeżeli zdarzy się celowe uszkodzenie bramki, powinien sędzia zawiniającego gracza wykluczyć od dalszej gry. W wypadku niemożności w krótkim czasie doprowadzenia uszkodzeń do stanu przepisowego — odgwizdać zawody, opisując dany wypadek w sprawozdaniu z zawodów.

Jeżeli piłka zmieni swój kształt (pęknie), zanim przejdzie linię bramkową, bramka nie jest zdobyta.

Po zdobyciu bramki, gra zostaje wznowiona zaczęciem gry z punktu środkowego boiska przez drużynę, która straciła bramkę.

Drużyna, która zdobyła większą ilość bramek od przeciwnika, wygrywa zawody.

§ 23. SĘDZIA GŁOWNY.

Do prowadzenia zawodów wyznaczają odpowiednie władze piłkarskie — sędziego głównego.

Obowiązkiem sędziego głównego jest przestrzeganie w czasie zawodów niniejszych przepisów gry w piłkę nożną.

Wszelkie jego rozstrzygnięcia w czasie zawodów są ostateczne, a wynik zawodów nie może być w żadnym wypadku zmieniony. Sędzia główny ma prawo zmienić swą pierwotną decyzję do czasu wznowienia gry.

W wypadku, kiedy wyznaczony na zawody sędzia główny nie stawi się, kapitan drużyny gospodarzy musi na 5 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia zawodów, zawiadomić o tym kapitana drużyny gości i wezwać go do przedstawienia kandydata do prowadzenia zawodów. Kapitanowie obu zespołów, uzgadniają pomiędzy sobą wybór jednego z kandydatów na sędziego głównego. W wypadku, kiedy tylko jeden z nich jest sędzią rzeczywistym, prawo prowadzenia zawodów należy do niego.

W innych wypadkach, o osobie sędziego głównego, decyduje losowanie, przeprowadzone przez kapitanów drużyn.

§ 23. SĘDZIA GŁÓWNY.

Sędzia główny powinien, dokładnie o wyznaczonym czasie rozpoczęcia zawodów, dać na boisku sygnał gwizdkiem wzywając nieobecne drużyny do stawienia się na boisku, albo kiedy już są na boisku, kapitanów drużyn do losowania.

W wypadku, gdyby boisko było zajęte, powinien sędzia główny dać sygnał gwizdkiem obok boiska lub za bramką.

Jeżeli drużyny, albo jedna z drużyn nie stawi się na boisku, lub koło sędziego w ciągu 10 minut, sędzia główny sygnał powtarza i oczekuje dalszych 5 minut.

Jeżeli w tym czasie, tj. łącznie w ciągu 15 minut od pierwszego gwizdka sędziego głównego, nie stawią się obie lub jedna z drużyn, albo boisko nie zostanie zwolnione do gry, sędzia główny zawody odgwizduje.

Również w tym czasie, tj. w ciągu 15 minut od pierwszego gwizdka sędziego głównego gospodarz zawodów ma obowiązek:

1) dostarczyć do gry przepisową piłkę,

2) doręczyć sędziemu głównemu składy drużyn,

3) dokonać zarządzonej zmiany koszulek, wynikającej z podobieństwa barw,

4) dokonać koniecznych poprawek w oznaczeniu boiska.

Jeżeli boisko nie nadaje się do rozegrania zawodów, powi-

Wyznaczone do rozegrania zawody mistrzowskie nie mogą być odłożone na inny termin, ani też nie wolno ich rozegrać jako spotkanie towarzyskie.

nien sędzia główny zawiadomić o tym kapitanów **drużyn, po stawieniu się drużyn** na boisku.

Przed rozpoczęciem zawodów, kapitan drużyny ma prawo zgłosić protest do sędziego głównego, z następujących powodów:

1) późnego zawiadomienia jego drużyny o czasie rozpoczęcia zawodów,

2) nieprzepisowego stanu boiska,

3) udziału w grze nieuprawnionego gracza.

Protest kapitana drużyny, złożony przed zawodami, powinien sędzia główny wpisać do sprawozdania z zawodów przed ich rozpoczęciem, chociażby przez to czas rozpoczęcia uległ opóźnieniu, oraz zarządzić podpisanie protestu przez danego kapitana drużyny. Po rozpoczęciu zawodów sędzia żadnych protestów nie może przyjąć.

Sprawdzenia tożsamości gracza może sędzia główny dokonać tak przed zawodami, jak i podczas przerwy lub po ich zakończeniu.

We wszelkich wypadkach, w których sędzia główny chce się zwrócić do poszczególnych graczy, powinien to uczynić przez kapitana danej drużyny (napomnienie, wykluczenie).

W razie wykroczenia przeciwko przepisom gry, piłka pozostaje w grze aż do sygnału sędziego głównego.

Gracz, który po przekroczeniu przepisów gry przez innego gracza nieodgwizdanego jednak przez sędziego głównego, popełni jakieś przekroczenie, powinien być ukarany przez sędziego zależnie od rodzaju przekroczenia.

Sędzia **nie powinien przerywać gry**, w wypadku przekroczenia prawideł gry, jeżeli przerwanie gry przyniosłoby **korzyść drużynie zawiniającej.**

W wypadkach rozgrywania zawodów, których żadna z drużyn nie jest gospodarzem, dostarczenie składów imien-

§ 24. SĘDZIOWIE LINIOWI.

Na każde zawody wyznacza się do pomocy sędziemu głównemu dwóch sędziów liniowych.

Jeżeli sędziowie liniowi nie zostaną wyznaczeni przez odnośne władze piłkarskie, wówczas sędziów liniowych wyznaczają po jednym zainteresowane towarzystwa.

Gdyby drużyna gości nie mogła wyznaczyć sędziego liniowego, drużyna gospodarzy zobowiązana jest do wystawienia dwóch sędziów liniowych.

nych drużyn oraz przepisowych piłek należy do organizatorów spotkania. W razie konieczności, losowanie decyduje, która z drużyn musi zmienić koszulki, dostarczone przez organizatorów zawodów.

Jeżeli sędzia główny nie jest sędzią związkowym. lecz osobą postronną, powinni obaj kapitanowie drużyn powiadomić go o adresie władz piłkarskich, do których powinien on przesłać sprawozdanie z zawodów, w ciągu 24 godzin po ich zakończeniu.

Jeżeli zawody nie prowadzi sędzia wyznaczony przez władze piłkarskie, mają kapitanowie drużyn stwierdzić swymi podpisami na sprawozdaniu z zawodów (w razie braku na zwykłym papierze), że sędzia zawodów został uzgodniony lub wylosowany.

§ 24. SĘDZIOWIE LINIOWI.

Do obowiązku sędziów liniowych należy sygnalizowanie przy pomocy chorągiewki wyjścia piłki przez zewnętrzne krawędzie linij ograniczających boisko, całym jej obwodem. po ziemi lub w powietrzu, i wskazanie, której drużynie przysługuje prawo do wykonania rzutu od bramki lub z rogu, czy też wrzutu z autu bocznego.

Sędzia główny powinien przed zawodami omówić z sędziami liniowymi współpracę na boisku. Może on oprócz wymienionych obowiązków sędziów liniowych, polecić im sygnalizowanie i innych przekroczeń prawideł gry.

Jeżeli sędziowie liniowi są wyznaczeni przez władze, należy z nimi uzgodnić sprawę ewent. zastępstwa, na wypadek nagłej niedyspozycji, sędziego głównego podczas zawodów.

Sędzia główny ma prawo usunąć sędziego liniowego, je-

żeli ten przeszkadza mu w sędziowaniu, mieszając się do gry lub zachowuje się nieodpowiednio.

Dostarczenie chorągiewek sędziom liniowym należy do gospodarzy zawodów.

Jeżeli piłka odbije się podczas gry od sędziego liniowego zanim nie wyjdzie **całym obwodem** poza boisko — pozostaje ona nadal w grze.

Nakład 12.500 egz. — Luty 1950
Papier druk.-sat. kl. V 70 × 100/70

Drukarnia ZMP Warszawa, Polna 34
B-67780

1951